WEC LE MANS 24

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE

ENGLISH FRANÇAIS DEUTSCH ITALIANO SUOMI

IMAGINE

WEC LE MANS

THE WORLD ENDURANCE CHAMPIONSHIP ... 24 HOUR LE MANS

The most gruelling and challenging car race in the world is the 24 hour WEC LE MANS competition. The action takes place over a full day and night, (as you complete lap after lap) of the most tortuous twisting course devised in the history of competitive motor sport. At night, the darkness adds to the hazards, creating a chilling atmosphere of the unknown.

Drive it, experience it, survive it. The most realistic and addictive racing game yet. Four dramatic laps must be completed to stay the course with 3 checkpoints to pass on each lap ...so buckle up and burn rubber!

SPECTRUM — LOADING

Loads in one part

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or a Spectrum+, then load as follows. Type LOAD""(ENTER). (Note that there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

48K/128K side A
48Kdata side B

SPECTRUM +3 DISK

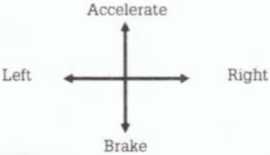
Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

CONTROLS

Game is controlled by either Sinclair, Kempston, Cursor Joysticks or keyboard.
Keys are redefinable
Default keys are as follows

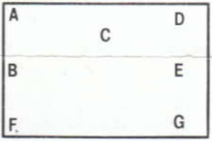
Accelerate	—	Q
Brake	—	Z
Left	—	I
Right	—	P
Change gear	—	space bar

Fire on joystick to change gear



STATUS AND SCORING

A — Top score
B — Your score
C — Time
D — Lap time
E — Speed mph
F — Gear
G — Steering ratio indicator



HINTS AND TIPS

- Change to low gear to go round bends.
- Try not to oversteer as this causes the car to skid.
- Keep off the grass — it will slow you down.
- Don't use the high gear too early — wait for your speed to build up.
- Always start in low gear.

AMSTRAD — LOADING

464/6128 loads in one part

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 / 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER /RETURN the game will load automatically.

CONTROLS

Keys are redefinable
Joystick in port 1
Preset keys are as follows

Change gear	— space
Accelerate	— Q
Brake	— A
Left	— O
Right	— P

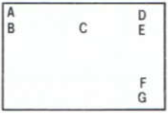
Press "ESC" to quit

STATUS AND SCORING

Your score is based on your speed (how fast you can complete a lap). An extra bonus is given for completing a race.
In the bottom right-hand corner of the screen there are two other indicators. One shows the state of the gears — high or low. The other shows how far the steering is off centre, whether left or right.

STATUS PANEL
PLAY AREA

A. Top Score
B Your score
C Time
D Lap Time
E Speed
F Gears
G Steering



Points are awarded according to the speed that you are travelling

Speed (mph)	Points added to score	Speed (mph)	Points added to score
0 — 20	10	110 — 130.	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

At the end of each stage you are awarded extra time and a bonus of 1000 points. (2000 points if you complete a lap). An excellent maximum score would be around 600,000.

HINTS AND TIPS

- Use the gears for slowing down quickly, this allows a faster build-up of speed again.
- Try not to over-steer as this causes the car to skid.
- Keep off the grass, it slows you down.
- Don't put the car into high gear too early, wait for a build up in speed.

COMMODORE — LOADING

All loads in one part

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instructions.

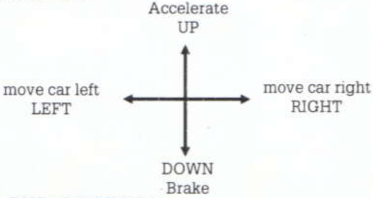
DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "*",8,1, (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

Joystick Port 1

Holding joystick in the middle makes car decelerate

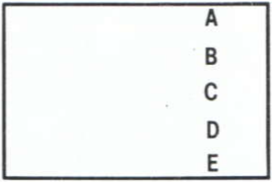


O — fire to change gear

STATUS AND SCORING

Your score is based on your speed (how fast you can complete a lap). An extra bonus is given for completing a race.

STATUS PANEL
PLAY AREA



Top Score
A Highest score so far
Score
B Current score
Time
C Current time left to complete stage
Lap
D Lap time
Speed
E Car speed

Points are awarded according to the speed that you are travelling

Speed (mph)	Points added to score	Speed (mph)	Points added to score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

At the end of each stage you are awarded extra time and a bonus of 1000 points. (2000 points if you complete a lap). An excellent maximum score would be around 6,00,000.

HINTS AND TIPS

- Keep your eyes on which direction the other cars are moving and don't change gear until you are above 130 mph.
- Brake if you get dragged into the edge or if you're locked on a corner, then accelerate.

WEC LE MANS

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to : Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

WEC LE MANS

LE CHAMPIONNAT DU MONDE DE L'ENDURANCE ... LES 24 HEURES DU MANS

Les 24 heures WEC LE MANS: la course automobile la plus éprouvante et la plus compétitive du monde. L'action s'étalant sur une journée complète et une nuit se compose d'une succession d'étapes sur le parcours des plus tortueux jamais tracé dans l'histoire du sport automobile de compétition. De nuit, l'obscurité vient s'ajouter aux dangers pour créer l'atmosphère glaciale de l'inconnu.
Mettez-vous au volant, faites l'expérience de la course et essayez de survivre. Voilà un des jeux de course les plus réalistes et passionnants jamais produits. Pour achever le parcours, vous devez terminer quatre étapes impressionnantes en passant par trois contrôles à chaque étape ... alors préparez-vous et foncez!

CHARGEMENT — AMSTRAD

Le chargement des 464/6128 s'effectue en une partie

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en).

CPC 664/6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER/RETURN et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Les touches peuvent être redéfinies.
Levier au port 1.
Les touches sont prédéfinies de la façon suivante:

Changement de vitesse	— barre d'espacement
Accélération	— Q
Frein	— A
Gauche	— O
Droite	— P

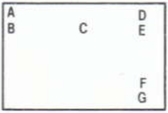
Pour abandonner, appuyez sur "ESC".

STATUT ET SCORE

Votre score dépend de votre vitesse (la rapidité avec laquelle vous terminez une étape). Vous obtenez un bonus supplémentaire quand vous terminez la course.
En bas et à droite de votre écran se trouvent deux autres indicateurs; l'un d'eux indique si vous êtes en vitesse supérieure ou inférieure, l'autre indique de combien la direction est excentrée vers la gauche ou vers la droite.

PANNEAU DE STATUT	
A	Score maximum
B	Score
C	Temps
D	Temps de l'Etape
E	Vitesse
F	Vitesses
G	Direction

ZONE DE JEU



Les points sont accordés en fonction de la vitesse à laquelle vous roulez.

Vitesse (Milles par heure)	Points ajoutés au score	Vitesse (Milles par heure)	Points ajoutés au score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

A la fin de chaque stade, vous béneficiez de temps supplémentaire et d'un bonus de 1000 points (2000 points si vous terminez une étape). Un excellent score maximum pourrait se situer aux alentours de 600,000.

CONSEILS UTILES

- Utilisez les vitesses pour ralentir rapidement, cela vous permet de réaccélérer plus vite par la suite.
- Essayez de ne pas trop braquer car cela risque de faire déraper la voiture.
- Evitez l'herbe car elle vous ralentit.
- Ne passez pas trop tôt une vitesse élevée, attendez d'abord que la vitesse augmente.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

CHARGEMENT — COMMODORE

Tout se charge en une seule partie

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

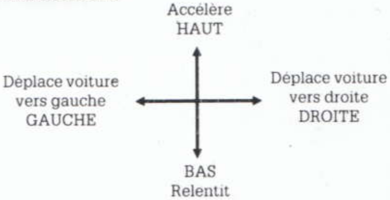
DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

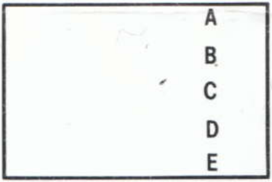
Levier Port 1

En maintenant le levier en position centrale, vous permettez à la voiture de décélérer.



O — feu pour changer de vitesse

STATUT ET SCORE
PANNEAU DE STATUT
ZONE DE JEU



Score Maximum
A Meilleur score obtenu jusqu'à présent
Score
B Score du moment
Temps
C Temps restant pour terminer stade
Etape
D Temps pour l'étape
Vitesse
E Vitesse de la voiture

Des points sont accordés en fonction de la vitesse à laquelle vous roulez

Vitesse (Milles par heure)	Points ajoutés au score		Points ajoutés au score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

A la fin de chaque stade, vous bénéficiez de temps supplémentaire et d'un bonus de 1000 points (2000 points si vous terminez une étape). Un excellent score maximum pourrait se situer aux alentours de 600.000

CONSEILS UTILES

- Restez attentifs à la direction dans laquelle se déplacent les autres voitures et ne changez de vitesse que lorsque vous êtes à plus de 130 mph.
- Freinez si vous vous retrouvez sur le bord ou coincé dans un tournant puis accélérez.

WEC LE MANS

LE MANS
DIE WELTMEISTERSCHAFT IM DURCHHALTEN - 24 STUNDEN VON LE MANS

Das härteste und forderndste Autorennen der Welt ist das 24-Stunden-Rennen von Le Mans. Die Veranstaltung dauert genau einen Tag und eine Nacht und findet auf der kurvenreichsten und mörderischsten Strecke statt, die je in der Geschichte des Rennsports eingerichtet wurde. Nach Anbruch der Dunkelheit wird die Atmosphäre noch spannender, denn das Rennen gleicht dann einer Fahrt ins Unbekannte..
Fahren Sie, erleben und überleben Sie das Rennen. Es erwartet Sie das realistischste und packendste Rennspiel, das es bis heute gibt. Vier dramatische Runden, in denen jeweils 3 Checkpoints passiert werden müssen, liegen vor Ihnen... also machen Sie sich fertig und geben Sie Vollgas!

CPC LADEANWEISUNG

464/6128 laden in einem Durchgang

CPC 464Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, tippen Sie RUN", und

drücken Sie anschließende die ENTER/RETURN-Taste. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Besitzen Sie ein Diskettenlaufwerk geben Sie | TAPE ein und drücken die ENTER/RETURN-Taste. Danach verfahren Sie wie vorher beschrieben. (Das Zeichen | erhalten Sie, wenn Sie bei gedrückter SHIFT-Taste die Taste "@" betätigen.)

CPC 664 und 6128Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder entsprechend der Beschreibung Ihres Computers an. Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, tippen Sie | TAPE, und drücken Sie die ENTER/RETURN Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER/RETURN Taste erneut. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit Seite A nach oben in das Laufwerk. Geben Sie | DISC ein, und drücken Sie die ENTER/RETURN-Taste, um sicherzustellen, daß der Computer auf das Laufwerk zugreifen kann. Geben Sie RUN" DISC ein, und drücken Sie ENTER/RETURN, wird das Spiel automatisch geladen.

STEUERUNG

Die Tasten können individuell umbelegt werden.
Der Joystick wird an Port 1 angeschlossen.
Die Tastenbelegung ist wie folgt vordefiniert:

Schalten	—	Leertaste
Beschleunigen	—	Q
Bremsen	—	A
Links	—	O
Rechts	—	P

Mit "Esc" wird das Spiel beendet.

STATUS UND PUNKTWERTUNG

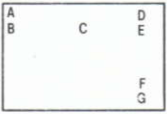
Die Punktzahl basiert auf der erzielten Geschwindigkeit (d.h. wie schnell Sie eine Runde durchfahren). Für die erfolgreiche Beendigung des Rennens erhalten Sie einen zusätzlichen Bonus.

Unten rechts auf dem Bildschirm finden Sie noch zwei zusätzliche Anzeigen. Die eine zeigt den gewählten Gang - niedrig oder hoch - an. Die zweite gibt an, wie weit die Lenkung nach links oder rechts eingeschlagen ist.

STATUSANZEIGE

SPIELFELD

A	Höchstpunktzahl
B	Zeit
C	Rundenzeit
D	Geschwindigkeit
E	Gang
F	Lenkung



Die Punkte werden entsprechend der Fahrtgeschwindigkeit vergeben.

Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte	Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Am Ende jeder Stufe erhalten Sie zusätzliche Zeit und einen Bonus von 1000 Punkten (2000 Punkte, wenn Sie eine Runde beenden). Eine hervorragende Höchstpunktzahl liegt bei etwa 600.000 Punkten.

TIPS UND TRICKS

- Benutzen Sie die Gangschaltung auch zum schnellen Herunterbremsen. So erzielen Sie bessere Beschleunigungswerte nach dem Bremsvorgang.
- Versuchen Sie, nicht zu übersteuern, da der Wagen sonst ins Rutschen kommt.
- Meiden Sie den Seitenstreifen, da Sie dort langsamer werden.
- Schalten Sie nicht zu früh hoch, da sonst die Beschleunigung nicht optimal ist.

COMMODORE LADEANWEISUNG

Das Programm wird in einem Durchgang geladen.Legen Sie die Kassette zurückgespult und mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Überprüfen Sie, ob alle Anschlüsse korrekt hergestellt sind. Drücken Sie SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig. Dann befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (Play-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird dann automatisch geladen. Bei einem C 128 geben Sie GO 64 (RETURN) ein und gehen dann gemäß der Ladeanweisungen für den C 64 vor.

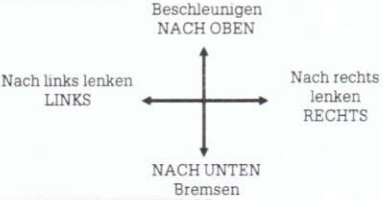
DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie das Laufwerk ein und legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein. Danach tippen Sie LOAD "*",8,1,(RETURN). Es erscheint der Titelbildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Joystick in Port 1

Bleibt der Joystick in neutraler Stellung, verringert das Fahrzeug seine Geschwindigkeit



O — Feuerknopf dient zum Schalten

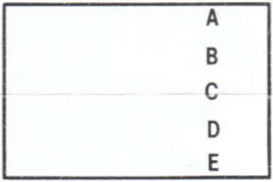
STATUS UND PUNKTWERTUNG

Die Punktzahl basiert auf der erzielten Geschwindigkeit (d.h. wie schnell Sie eine Runde durchfahren). Für die erfolgreiche Beendigung des Rennens erhalten Sie einen zusätzlichen Bonus

STATUSANZEIGE

SPIELFELD

Höchstpunktzahl
A Bisherige Höchstpunktzahl
Punktwertung
B Aktuelle Punktzahl
Zeit
C Verbleibende Zeit, um das Rennen zu beenden.
Runde
D Rundenzeit
Geschwindigkeit
E Fahrzeugtempo



Die Punkte werden entsprechend der Fahrtgeschwindigkeit vergeben.

Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte	Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Am Ende jeder Stufe erhalten Sie zusätzliche Zeit und einen Bonus von 1000 Punkten (2000 Punkte, wenn Sie eine Runde beenden). Eine hervorragende Höchstpunktzahl liegt bei etwa 600.000 Punkten.

TIPS UND TRICKS

- Behalten Sie im Auge, welche Richtung die übrigen Fahrzeuge einschlagen und schalten Sie nicht hoch, bevor Sie 130 Mph schnell sind.
- Bremsen Sie, wenn Sie an die Kante gedrängt werden oder in einer Ecke festsitzen. Danach beschleunigen Sie wieder.

24 STUNDEN VON LE MANS

WEC LE MANS

IL CAMPIONATO MONDIALE DI RESISTENZA ... LA 24 ORE DI LE MANS

La più estenuante ed avvincente gara automobilistica del mondo è la ventiquattr'ore WEC LE MANS. La corsa si svolge nell'arco di un'intera giornata e di un'intera notte, mentre si completano, uno dopo l'altro, i giri di un percorso che è il più tortuoso e serpeggiante nella storia dell'automobilismo agonistico. L'oscurità delle notte si aggiunge agli azzardi della corsa, creando un'agghiacciante atmosfera di ignoto. Partecipate e portate a termine quest'esperienza unica, nella gara di corsa più realistica e appassionante che ci sia. Si devono completare quattro drammatici giri per rimanere in gara e passare 3 posti di controllo per ogni giro ...allacciate quindi la cintura di sicurezza e cominciate lo sprint!

CARICAMENTO PER IL COMMODORE

A caricamento singolo

Mettete la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto ed assicuratevi che sia riavvolta fino all'inizio. Assicuratevi che tutti i fili siano ben collegati. Premete il tasto shift e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Seguite le istruzioni su schermo · PREMERE PLAY SUL NASTRO. Questo programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128, scrivete GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni per il C64.

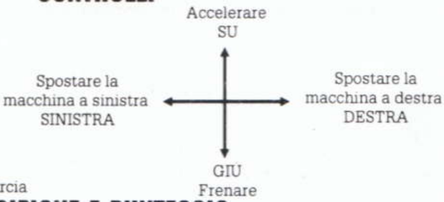
DISCO

Selezionate la modalità per il Commodore 64. Accendete l'unità disco, inserite il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD"*", 8, 1, (RETURN). Si presenterà la videata di introduzione ed il programma si caricherà automaticamente.

CONTROLLI

Joystick nella Porta 1

Quando si preme il joystick nel mezzo, la macchina decelera



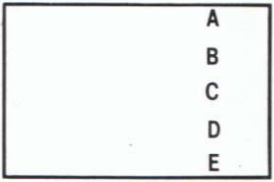
premere "fire" per cambiare marcia

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il vostro punteggio viene assegnato in base alla velocità (il tempo in cui si completa un giro). Vengono assegnati punti extra quando si porta a termine uná corsa.

VIDEATA DI POSIZIONE
AREA DI GIOCO

Punteggio più alto
APunteggio più alto fino ad ora
Punteggio
BPunteggio attuale
Tempo
CTempo a disposizione per completare la fase
Giro
DTempo del giro
Velocità
EVelocità della macchina



I punti vengono assegnati in base alla velocità a cui si viaggia.

Velocità (miglia all'ora)	Punti aggiunti al punteggio	Velocità (miglia all'ora)	Punti aggiunti al punteggio
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Al termine di ogni fase viene assegnato del tempo extra e 1000 punti addizionali. (2000 punti se si completa un giro). Come esempio, un punteggio massimo di 600.000 è eccellente.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Tenete d'occhio la direzione in cui si muovono le altre macchine e non cambiate marcia fino a quando viene raggiunta la velocità di 130 miglia all'ora.
- Se la macchina viene trascinata verso sul ciglio o se viene bloccata in un angolo, frenate e poi accelerate.

WEC LE MANS

WEC LE MANS

KESTÄVYYDEN MAAILMANMESTARUUS...24-TUNTINEN LE MANSIN RALLIAJO

Maailman kaikkein rankin ja haastavin ralliajo on 24-tuntinen WEC LE MANSin kilpailu. Se kestää täyden vuorokauden ajan (jolloin ajetaan kierros toisensa jälkeen) ja tapahtuu reitillä, joka on ralliajojen historian kiduttavin ja mutkittelevin ajoreitti. Yön pimeys lisää vaaroja, ja edessä olevien tapahtumien arvaamattomuus tekee ajosta jännittävän pelokkaan.

Sinulla on tilaisuus osallistua ralliin, sen kokemuksiin ja taisteluun voitosta. Kaikkien aikojen realistisin ja tartuttavin ralliajopeli. Joudut ajamaan neljä dramaattista kierrosta, ja kullakin kierroksella on 3 tarkistuspaikkaa niiden läpäisemiseksi...joten tiukenna turvavyösi ja anna pyörien kumien kuumentua!

COMMODORE — LATAUS

Kaikki lataus yhdessä osassa

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että sen tekstipuoli on ylöspäin, ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki kytkennät on suoritettu. Paina samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita - PAINA NAUHURIN PAINIKETTA PLAY. Tämä ohjelma latautuu tällöin automaattisesti. Kun kysymyksessä on C128, lataustyyppinä on GO 64 (RETURN). Seuraa sen jälkeen C64 suhteen annettuja ohjeita.

LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema päälle ja asenna ohjelma levyasemaan. Otsikon ollessa ylöpäin kirjoita LOAD "*", 8,1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy kuvaruutuun ja ohjelma latautuu automaattisesti.

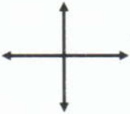
OHJAUS

Joystick portti 1

Kun joystickiä pidetään keskellä, auto hiljentää vauhtia

Kiihdytys
YLÖS

auton siirto
vasemmalle
VASEN



auton siirto
oikealle
OIKEA

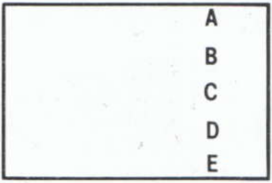
ALAS
Jarrutus

O — tulita vaihteen vaihtamiseksi

STATUS JA TULOKSET

Saavuttamasi tulokset perustuvat nopeuteesi (kuinka nopeasti suoritat kierroksen). Kierroksen suorittamisesta annetaan lisähyvitys.

STATUSTAULUKKO
PELIALUE



Ennätystulos
A Toistaiseksi korkein saavutettu tulos
Tulos
B Tämänhetkinen tulos
Aika
C Aikaa jäljellä vaiheen suorittamiseksi
Kierros
D Kierrosaika
Nopeus
E Auton nopus

Pisteet annetaan ajonopeutesi perusteella.

Nopeus (mailia/t)	Tulokseen lisätyt pisteet
0 — 20	10
20 — 50	20
50 — 80	30
80 — 110	40
110 — 130	50
130 — 160	60
160 — 190	70
190 — 224	80

Kunkin vaiheen lopussa sinulle annetaan lisäaikaa ja lisähyvityksenä 1000 pistettä. (2000 pistettä, jos suoritat kierroksen loppuun.) Erinomainen maksimi tulos on noin 600 000.

VIHJEITÄ JA NEUVOJA

- Pidä silmällä, mihin suuntaan muut autot ajavat äläkä muuta vaihdetta ennen kuin nopeutesi on yli 130 mailia/t.
- Jarruta, jos joudut tien reunaan tai jos juutut kulmaukseen; kiihdytä sen jälkeen vauhtia.

WEC LE MANS

SPECTRUM — CREDITS

Programming by Sentient Software and Mike Lamb
Graphics by Sentient Software and William Harbison
Music by Jonathan Dunn
Produced by D C Ward

AMSTRAD — CREDITS

Coding by Jon O'Brien
Graphics by Robert Hemphill
Music by Jonathan Dunn
Produced by D C Ward

COMMODORE — CREDITS

Programming by Richard Palmer
Graphics by John Palmer
Music & FX by Jonathan Dunn
Produced by D C Ward

AMCHARGE

NOUVEAU ET DEMENT!!!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL. DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!
Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquérir des tas de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.
Le système de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel "36 15 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.
Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copieront automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.
Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN "AMCHARGE" puis appuyez sur ENTER.
Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".
Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT...

RENVOYEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT

Veuillez m'envoyer par retour,
NOM: ....
ADRESSE: ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

☐ 1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC		gratuit
☐ Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC	x 49 F. =	
☐ Lot de 4 Disquettes vierges	x 99 F. =	
☐ Lot de 4 Cassettes vierges	x 29 F. =	
	Frais de Port et d'emballage =	19 F.
	Total =	

Réglement
Je joins / / un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE)./ / mandat-lettre / / je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F. pour frais de remboursement)
Je paie par Carte bancaire N° / . / Date d'expiration / /
Préciser votre ordinateur CPC 464 / / CPC 6128 / /
A renvoyer à l'adresse: Signature

AMCHARGE
BP 36
06561 VALBONNE CEDEX